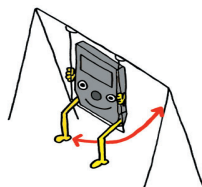
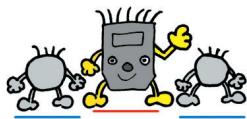
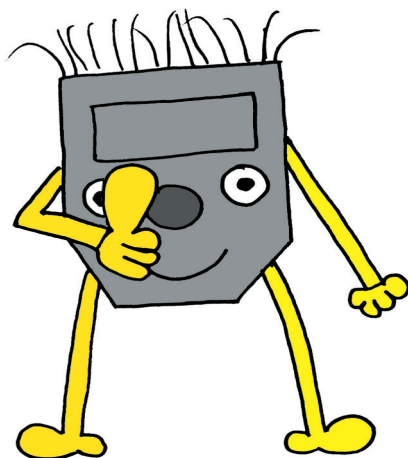
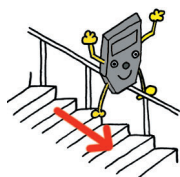
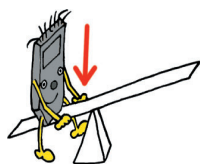
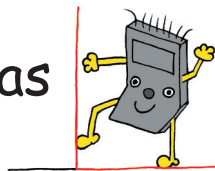




Brainy

Tavo naujasis draugas



Brain-Boy®

Naudojimo instrukcija

Labas,

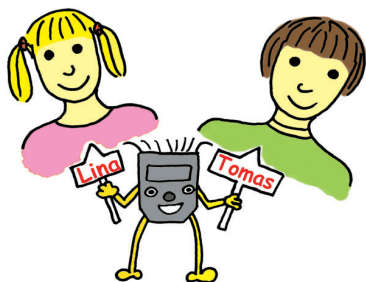
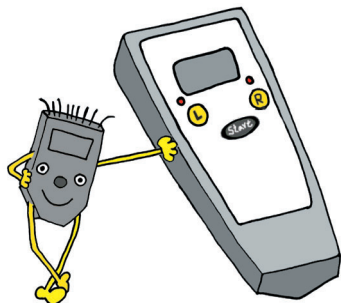
aš esu „Brain-Boy®“.

Vadink mane tiesiog „Brainy“!

Esu tavo naujasis draugas.

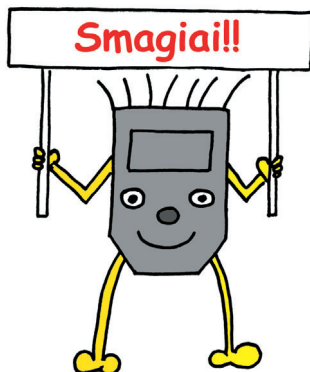
Norime pamėginti dar labiau išmankštinti tavo smegenis.

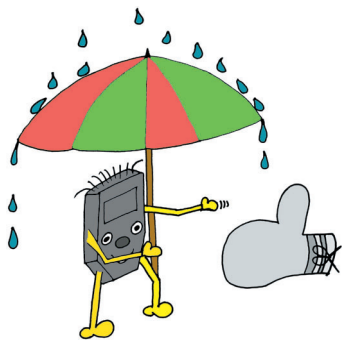
Tam kartu sužaisime aštuonis žaidimus, gerai?



O tai Lina ir Tomas.

Mes trys norime tau parodyti, kaip tu ir aš kartu galime žaisti.

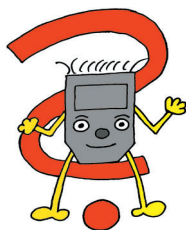




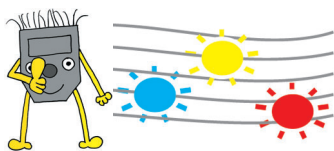
Privalai stebėti!

Negaliu sušlapti.
Todėl saugok mane nuo vandens.

Nenoriu sugesti.
Todėl saugok mane nuo smūgių.
Jokiu būdu manęs neatidaryk.



Jeigu nedarysiu to, ko prašysi,
paklausk suaugusiojo.
Jis tikrai tau padės.



Žaisti – kiek laiko?

Žaidimo metu girdėsi garsus arba matysi šviesas. Ką turės daryti, vėliau parodys Lina ir Tomas.

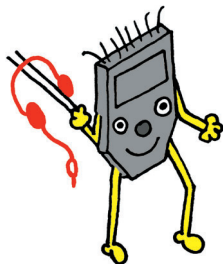
Ekrane matysi skaičius. Pradžioje jie pakankamai dideli. Pamėgink – ar žaidimo metu jie gali sumažėti.

Jeigu kelis kartus atsakysu neteisingai, žaidimą nutrauksiu. Tuomet parodysiu tavo rezultatą.

Šį skaičių galėsi įrašyti lentelėje paskutiniame puslapyje.



Kas atsitiko su ausinėmis?



Aštuonių žaidimų metu gali girdėti garsus ir matyti šviesas.

Dažniausiai tam reikia užsidėti ausines.



... tik šviesas matyti:

Tam ausinių nereikia.
Jų nereikia tik dviems žaidimams!



... Garsų girdėjimas ir šviesų matymas:

Juodą ausinių kištuką įstatyk į ← kairiąją angą.



... tik garsų girdėjimas:

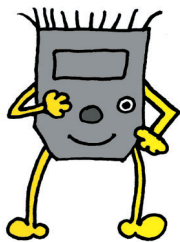
Juodą ausinių kištuką įstatyk į → dešiniąją angą.



Kai užsidėsi ausines, stebėk lipduką:

Pusė su lipduku turi būti ant tavo ← kairės ausies.

Kada spausti kurį mygtuką?



Žaidimo metu girdėsi garsus arba matysi šviesos blyksnius. Tai yra dirgikliai.

Tuomet turi paspausti atitinkamą mygtuką.

Kurį mygtuką spausti, vėliau parodys Lina ir Tomas. Kitų simbolių reikšmės:



Gali porą sekundžių pagalvoti.

Tuomet paspausk mygtuką.

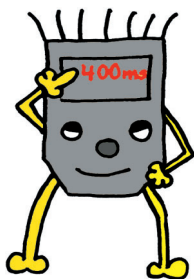


Mygtuką paspausk kaip gali greičiau. Palauk abiejų garsų.



Spausk

Mygtuką spausk vienu metu su dirgikliu – tai yra, kartu su dirgikliu.



Kai paspausite, indikatoriuje ekrane matysite skaičių.

Dabar vėl atidžiai klausykitės.

Kai mygtuką atleisite, bus siunčiamas kitas dirgiklis.

Tuomet paspausk vieną iš **geltonų** mygtukų.



Kokį žaidimą?

Lina norėtų žaisti.

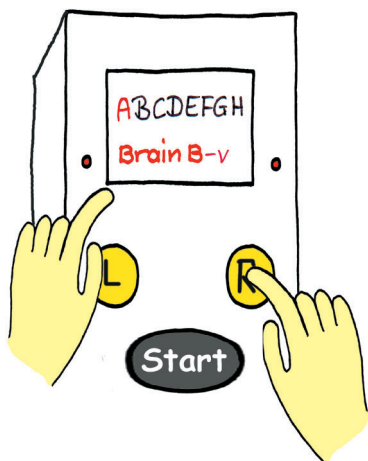
Ji paspaudžia **mėlyną** mygtuką

Start.

Taip mane įjungia.

Ekrane mato keletą raidžių. A atveju – mirksi.

Taip pat mato žodį „BrainB-v“.



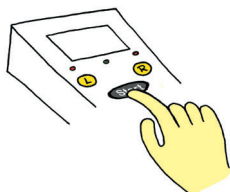
A	BrainB-v
B	BrainB-a
C	ClickBoy
D	SoundBoy
E	Sync-Boy
F	SpeedBoy
G	TripIBoy
H	Long-Boy

Lina norėtų žaisti su „SoundBoy“.

Tai yra D žaidimas.

Ji paspaudžia vieną iš **geltonų** mygtukų:

- R** - mirksintis laukas peršoka į dešinę →
- L** - mirksintis laukas peršoka į kairę ←



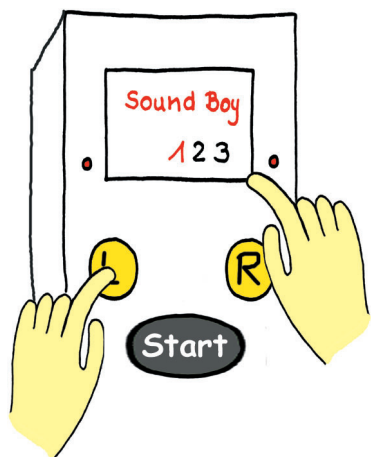
Ji mygtukus spaudžia tiek kartų, kol suranda norimą žaidimą.

Dabar ji paspaudžia **mėlyną** mygtuką **Start**.

Ekrane Lina mato keletą skaičių.

Mama sako: „*Gali nustatyti žaidimo sunkumą.*“

Maži skaičiai reiškia, kad žaidimas yra labai lengvas.“



0	labai lengvas
1	lengvas
2	sunkus
3	labai sunkus

Lina vėl paspaudžia vieną iš **geltonų** mygtukų:

- R** - mirksintis laukas peršoka į dešinę →.
- L** - mirksintis laukas peršoka į kairę ←.

Linai žaidimas dar nežinomas.

Todėl mygtuką spaudžia tiek kartų, kol pradeda mirksėti mažiausias skaičius.



Tuomet ji paspaudžia **mėlyną** mygtuką **Start**.

Žaidimas prasideda.

Lina girdi pirmuosius garsus – ji ką tik užsidėjo ausines.



A BrainB-v



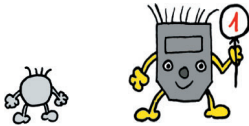
Tomas mato du šviesos blyksnius.

Kuris buvo pirmasis?

Pirmą šviesos blyksnį pamatė kairėje.

Tomas paspaudžia mygtuką **L**.

Tuomet jis pamato kitą blyksnį.



Lina mato, kaip blyksi abi lemputės.

Ji mano, kad pirmas šviesos blyksnis buvo dešinėje.

Ji pagalvoja kelias sekundes.

Tuomet yra tikra.

Dabar Lina paspaudžia mygtuką **R**.

Ir vėl mato blyksinčias lemputes.

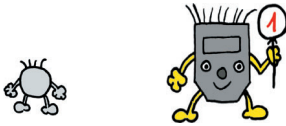
Dabar tavo eilė!

Sek atidžiai šviesos blyksnius.

Mygtuką spausk toje pusėje, kurioje pamatai irną šviesos blyksnį.



B BrainB-a



Lina girdi du spragtelėjimus.

Kuris spragtelėjimas buvo pirmas?

Pirmą spragtelėjimą ji išgirdo iš dešinės.



Lina paspaudžia mygtuką **R** ir laiko nuspaustą. Indikatoriuje ji mato žodį: „GREAT“. Ji apsidžiaugia.



Lina vėl atleidžia mygtuką ir klausosi kitų spragtelėjimų.



Lina papasakoja Tomui, kad „BrainB-a“ yra labai panašus į „BrainB-v“ – tik su spragtelėjimais. Dabar jis atidžiai klausosi.



Jis mano, kad pirmasis spragtelėjimas buvo girdėti kairėje.

Jis mėgina prisiminti. TAIP – dabar aišku.



Dabar Tomas paspaudžia mygtuką **L**.

Jis girdi kitus spragtelėjimus, kai tik atleidžia mygtuką.

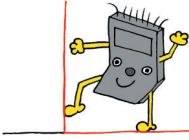
Dabar tavo eilė!

Atidžiai sek spragtelėjimus.

Mygtuką spausk toje pusėje, kurioje išgirsti pirmą spragtelėjimą.



ClickBoy



Lina girdi vieną spragtelėjimą.

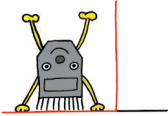
Kurioje pusėje ji jį išgirdo?

Ji yra įsitikinusi.

Spragtelėjimas tikrai buvo dešinėje.

Ji paspaudžia mygtuką **R**.

Ji smalsiai laukia kito spragtelėjimo.



Tomas taip pat norėtų išbandyti žaidimą.

Jis atidžiai klausosi spragtelėjimo.

Ar jis buvo kairėje?

Tomas tiksliai nežino, tačiau mėgina.

Jis paspaudžia mygtuką **L**.

Ir žaidimas tęsiasi.



Pamėgink ir tu.

Klausykis atidžiai. Mygtuką spausk toje pusėje, kurioje išgirsti spragtelėjimą.



SoundBoy



Tomas mėgsta piešti ir klausytis muzikos.



Dabar jis girdi du garsus.

Kuris buvo žemesnis?

Antras buvo žemesnis, Tomas tai aiškiai girdėjo.



Jis paspaudžia mygtuką **R**.



Lina jau vienerius metus groja fleita.

Ji gali gerai atskirti garsus.

Ji klausosi dviejų garsų.

Tuomet juos paniūniuoja.

Aišku, pirmas garsas buvo žemesnis.



Lina paspaudžia mygtuką **L**.

Pamėgink ir tu.

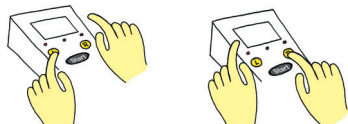
Klausykis garsų ir paspausk teisingą mygtuką:

pirmas garsas žemas ⇒ mygtukas **L**.

antras garsas žemas ⇒ mygtukas **R**.

Spausk

E Sync-Boy



Tomas girdi vieną spragtelėjimą.

... ir dar vieną ... ir dar ...

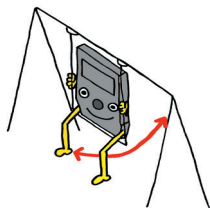
Spragt – spragt – spragt.

Tai nenutyla!



Tomas galvoja: „*Turiu kažką daryti!*“

Jis tiesiog spaudžia mygtukus **L** ir **R** vieną po kito – visada toje pusėje, kurioje girdisi spragtelėjimas.



Lina mato blyksinčias lemputes.

Tomas jai paaiškino žaidimą – bet ką reikia daryti?

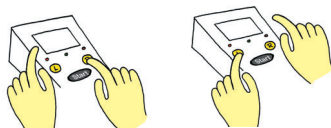
Ak, taip, Lina prisiminė:

„*Visada reikia spausti. Visada ten, kur girdisi spragtelėjimas. Ir visada kartu su spragtelėjimu!*“



Lemputėms galioja tas pats.

Lina mėgina.

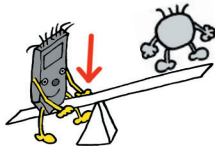


Jis paspaudžia mygtukus **L** ir **R** vieną po kito.

Kaip Lina ir Tomas, visada spausk **geltoną** mygtuką toje pusėje, kurioje girdėja spragtelėjimą – tuo pačiu metu.



SpeedBoy



Lina girdi du garsus.

vienas buvo dešinėje – vienas buvo kairėje – vienas buvo aukštas – vienas buvo žemas.



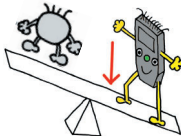
Kas atsitiko? Mama pasakė:

„Reikia paspausti toje pusėje, kur buvo žemas garsas! Ir labai greitai. Tačiau palauk abiejų garsų!“

Pamėgink!



Lina paspaudžia mygtuką **L**. Ji mano, kad žemas garsas buvo kairėje.



Tomas stebi, kaip Lina žaidžia.

Kai ji baigia, jis taip pat nori pažaisti.

Jis pirma girdi vieną aukštą, o paskui vieną žemą garsą.



Garsas dešinėje tikrai buvo žemesnis.

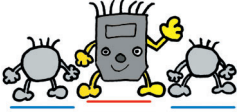


Tomas mygtuką **R** paspaudžia greitai kaip tik gali.

Kai išgirsi spragtelėjimą, paspausk mygtuką – kaip gali greičiau – toje pusėje, kur buvo žemesnis garsas. Tačiau palauk abiejų garsų.



G TriplBoy



Tomas klausosi garsų – jų yra trys.
Keista!



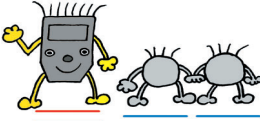
Du garsai yra tokie patys, o vienas kitoks. Tačiau kuris yra kitoks?

Tomas paniūniuoja garsus.

Dabar jam visiškai aišku: Antrasis garsas buvo kitoks.



Jis vienu metu paspaudžia abu **geltonus** mygtukus **L** ir **R**.



Tomas paaiškino Linai, ką jai reikia daryti.

Dabar jai yra įdomu.



Ji atidžiai klausosi. Ji sako Tomui: „*Pirmas garsas buvo kitoks!*“

Dabar ji paspaudžia **L** mygtuką.

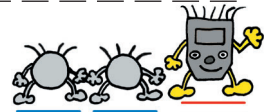


Dabar tavo eilė. Klausykis atidžiai.

Ar trečiasis garsas buvo kitoks?

Tuomet paspausk **R** mygtuką.

Priešingu atveju spausk taip, kaip Lina ir Tomas:



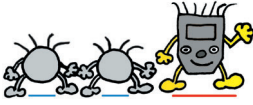
pirmas garsas kitoks ⇒ **L** mygtukas.

antras garsas kitoks ⇒ **L** + **R** mygtukai vienu metu

trečias garsas kitoks ⇒ **R** mygtukas.



H Long-Boy



Lina klausosi garsų – jų yra tikrai trys. Taip, kaip ir „TriplBoy“ žaidime!

Du garsai yra trumpi, o vienas ilgas.

Tačiau kuris yra ilgesnis?

Lina paniūniuoja garsus.



Dabar jai visiškai aišku: Trečias garsas buvo ilgesnis.



Dabar ji paspaudžia **R** mygtuką.



Lina paaiškina Tomui: „*Long-Boy*“ labai panašus į „*TriplBoy*“. Tik dabar garsas yra ilgesnis.“

Dabar jis nori žaisti ir atidžiai klausosi.

Jis mano, kad antrasis garsas buvo ilgesnis.



Jis vienu metu paspaudžia abu **geltonus** mygtukus **L** ir **R**.



Dabar tavo eilė. Klausykis atidžiai.

Ar pirmas garsas buvo ilgesnis?

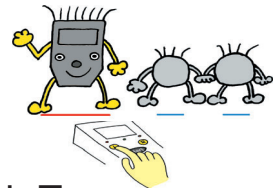
Tuomet paspausk **L** mygtuką.

Priešingu atveju spausk taip, kaip Lina ir Tomas:

pirmas garsas ilgesnis ⇒ **L** mygtukas.

antras garsas ilgesnis ⇒ **L** + **R** mygtukai vienu metu

trečias garsas ilgesnis ⇒ **R** mygtukas.





Topscore / Average - **Ką tai reiškia?**

Tomas žaidžia ir žaidžia.

Po kelių minučių ekrane jis mato žodį:
Topscore.

Jis išsigąsta. Tačiau Lina žino, kas atsitiko.

Ji sako:

„Po 40 užduočių žaidimas baigiasi.

*Arba keletą kartų iš eilės neteisingai
atsakei.*

*Tuomet „Brainy“ žaidimas išsijungia.
Tai visai normalu.“*

Tomas laimingas.



19 18

20..19.. Ką tai reiškia?

Lina žaidžia su „Brainy“.

Ji ilgai galvoja, kurį mygtuką paspausti.

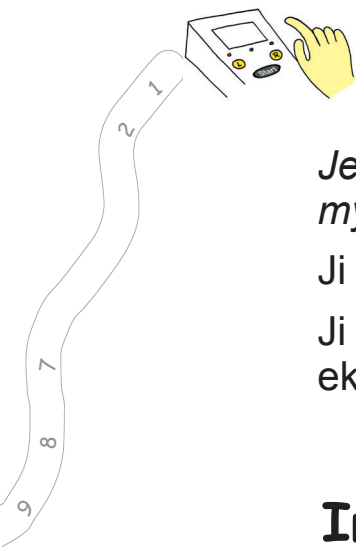
Tada ekrane pamato skaičius.

20, paskui 19, paskui 18, ...

Ji paspaudžia vieną iš mygtukų.

Dabar ji gali žaisti toliau.





Tomas sako: „*Ir man taip nutiko.*“

Jeigu 30 sekundžių nespaudi jokio mygtuko, „Brainy“ išsijungia.“

Ji pabando.

Ji nespaudžia jokio mygtuko, kol ekranas tampa tuščias.

Ir kas dabar?

Lina žaidžia keletą minučių.

Tuomet ji sako Tomui:

„Aš porą kartų neteisingai atsakiau. Dabar žaidimas išsijungė ir rodoma: „Topscore“.

„SpeedBoy“ atveju buvo „Average“.

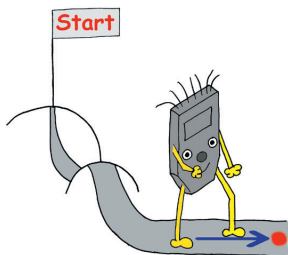
Ką turiu dabar daryti?“

Tomas prisimena, ką mama sakė ir papasakoja Linai:

„Taip atsitikus, daugiau nespausk mygtuko.

Skaičių, kurį dabar matai, užsirašyk arba pasakyk mamai!

Tuomet galėsi išsirinkti naują žaidimą ir žaisti toliau.“



Skamba keistai ...



Tomas daug žaidė su „SpeedBoy“ .
Dabar jis kažką girdi tik vienoje ausyje.
Kas atsitiko?

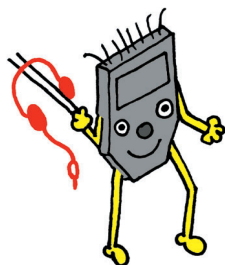


Lina klausia: „SpeedBoy“ žaidei kaip
pagalbą naudodamas šviesos blyksnius.
Gal kištuko neįstatei tvirtai į dešinę →
angą?“

Tomas pažiūri – ne, kištukas įstatytas
tinkamai. Jis eina pas mamą.

Ji sako: „Gal ausinės pažeistos.“

Pabando su kitomis ausinėmis. Tada girdi
abu garsus. Mama nuperka naujas
ausines, su kuriomis Tomas ir Lina gali
praktikuotis.



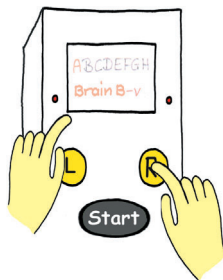
Kas atsitiko su ekranu?

Lina sako mamai: „Ekrane vos
matosi raidės.“

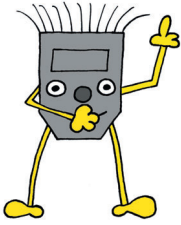
Mama pažiūri į ekraną ir sako: „Bateri-
ja greičiausiai per silpna. Labai stropiai
treniravotės. Mes ją pakeisime.“

Mama paima naują bateriją, pakeičia ir
paspaudžia mėlyną mygtuką **Start** .

Dabar Lina vėl mato tamsų „BrainB-v“ .
Jis vėl toks, koks buvo prieš tai.



Galiu tylėti!



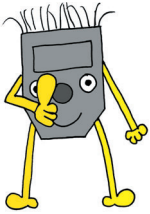
Lina norėtų žaisti –
man nieko nesakant.

Ji norėtų labai tiksliai susikoncentruoti į spragtelėjimus ir garsus.

Ar tai įmanoma?

Žinoma! Lina eina pas mamą. Ji išjungia kalbą ir Lina gali ramiai žaisti toliau.

Kaip man vėl kalbėti?

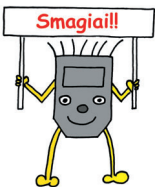


Tomas žaidžia ir džiaugiasi, kad po teisingo atsakymo išgirsta „GOOD“ –
bet aš nekalbu.

Lina jį ramina: „*Mama išjungė kalbą dėl manęs. Tau ji vėl ją įjungs.*“

Ir tikrai: Mama dėl Tomo vėl įjungia kalbą.

Ir pabaigai ...



Jeigu turėtum klausimų, užduok juos suaugusiajam.

Jis galės tau padėti arba pažiūrės į instrukciją, kad sužinotų, kaip gali padėti.

Jis galės tau pasakyti, kokie tavo pasiekti rezultatai.

